

ÉDITION 2026

**BREACHPOINT
GAMES**

RULEBOOK

DUO MIXTE & NON-MIXTE



SOMMAIRE

PAGE

4

1 CONCEPT

5

2 CONDITIONS DE PARTICIPATIONS

- 2.1 Obligations des participants
- 2.2 Accès et interdiction des mineurs

7

3 DIVISIONS ET SCORING

- 3.1 Divisions
- 3.2 Composition des équipes
- 3.3 Scoring
- 3.4 Pénalités
- 3.5 Arbitrage

10

4 STANDARDS DE COMPÉTITION

- 4.1 Principe général des standards
- 4.2 Les divisions RX et Scaled
- 4.3 Paramètres pouvant varier selon la division
- 4.4 Communication des standards
- 4.5 Responsabilité des équipes
- 4.6 Validation des standards et rôle des juges
- 4.7 Exemple illustratif RX / Scaled

13

5 STANDARDS D'EXÉCUTION

- 5.1 Standards des mouvements
- 5.2 Standards de tir
- 5.3 VTAC Barricade

17

6 JUGES & ARBITRAGE

- 6.1 Rôle et autorité des juges
- 6.2 Head Judge
- 6.3 Réclamations et contestations

SOMMAIRE

PAGE

20

7 SCORING & PÉNALITÉS

- 7.1 Principe général de scoring
- 7.2 Types de scoring
- 7.3 Pénalités

23

8 RÈGLES DE SÉCURITÉ

- 8.1 Alcool, drogues et vigilance
- 8.2 Matériel de tir & répliques
- 8.3 Utilisation en zone de tir
- 8.4 Incidents de tir

29

9 Matériels

- 9.1 Tenue et vêtements
- 9.2 Équipement tactique
- 9.3 Matériel de tir & location

1 CONCEPT

Les Breachpoint Games sont une compétition sportive combinant des épreuves de conditionnement physique fonctionnel et des séquences de tir de précision avec des réplique simulant le fonctionnement d'une armée à feu réelle, dans un cadre strictement encadré et sécurisé.

La compétition est conçue pour tester les capacités physiques des athlètes (endurance, force, agilité, coordination) ainsi que leurs aptitudes à performer sous contrainte, notamment en situation de fatigue et de stress. Les épreuves alternent ou associent des phases d'effort physique intense à des phases de tir nécessitant calme, précision et maîtrise technique.

Les Breachpoint Games se déroulent exclusivement en équipes de deux athlètes (format duo). Les équipes peuvent être mixtes ou non mixtes. La performance repose sur la coopération, la répartition des tâches et la coordination entre les deux membres de l'équipe.

L'ensemble des épreuves est organisé selon un format standardisé, avec des règles communes applicables à tous les participants. Les modalités précises des épreuves, les critères de performance, les règles de sécurité et les standards de jugement sont définis et détaillés dans le présent rulebook.

2 CONDITIONS DE PARTICIPATIONS

2.1 Obligations des participants

Chaque participant doit avoir pris connaissance du règlement avant son arrivée sur le site de la compétition. Il doit se présenter avec tout l'équipement personnel nécessaire prêt à l'emploi, incluant par exemple des lunettes de protection homologuées, des chargeurs vides séparés, ainsi qu'une sacoche ou une caisse de transport pour les répliques. Les participants ont également la possibilité de louer une partie du matériel directement sur place, selon les disponibilités et les conditions définies par l'organisation. Les modalités de location de matériel sont précisées lors de l'inscription et soumises à disponibilité.

Avant de pouvoir participer, chaque athlète doit signer une décharge de responsabilité confirmant qu'il a pris connaissance des risques inhérents à la compétition. Cette signature n'exonère toutefois pas l'organisation de sa responsabilité, qui est couverte par une assurance adaptée garantissant la sécurité et la protection des participants pendant l'événement.

L'inscription à la compétition vaut acceptation pleine et entière du présent règlement.

2 CONDITIONS DE PARTICIPATIONS

2.2 Accès et interdiction des mineurs

La participation à la compétition est strictement réservée aux personnes majeures, âgées de 18 ans ou plus. Aucun mineur ne peut s'inscrire ni prendre part à une épreuve.

Les mineurs peuvent être autorisés sur site uniquement en tant que spectateurs et doivent être sous la responsabilité permanente d'un adulte accompagnant, qu'il s'agisse d'un parent ou d'un tuteur légal. L'adulte accompagnant doit rester avec le mineur en permanence et répondre de son comportement.

Les mineurs ne sont pas autorisés à entrer dans la zone SAS, la zone de stockage des répliques, ni dans les zones de tir. Ils doivent rester dans la zone spectateurs désignée.

Au moment du check-in, la présentation d'une pièce d'identité valide pourra être exigée pour tout participant et pour tout mineur présent sur le site.

En l'absence des pièces ou de l'attestation requises, l'accès du mineur, et éventuellement de l'adulte accompagnant, pourra être refusé. Toute fausse déclaration d'âge ou non-respect de l'obligation d'accompagnement entraînera l'exclusion immédiate de la personne concernée sans remboursement.

3 DIVISIONS & FORMAT DE COMPÉTITION

3.1 Divisions (RX / Scaled)

Les Breachpoint Games sont organisés exclusivement en équipes de deux athlètes (format duo).

Les équipes peuvent être mixtes ou non mixtes, selon les divisions définies ci-dessous.

Les divisions sont établies afin de garantir l'équité sportive, la sécurité des participants et la cohérence des standards de performance.

Les divisions officielles sont :

- RX
- Scaled

Chaque division dispose de standards spécifiques (charges, distances, formats, volumes de travail et exigences techniques) détaillés dans la section "**Standards**"

L'organisation se réserve le droit :

- De refuser l'inscription d'une équipe ne correspondant manifestement pas au niveau déclaré.
- De regrouper ou ajuster certaines divisions en fonction du nombre d'inscriptions.

3 DIVISIONS & FORMAT DE COMPÉTITION

3.2 Composition des équipes

Chaque équipe participant aux Breachpoint Games est composée de deux athlètes. Les équipes peuvent être mixtes, composées d'un homme et d'une femme, ou non mixtes, composées de deux hommes ou de deux femmes.

Chaque membre de l'équipe doit être en capacité de réaliser l'ensemble des mouvements et épreuves demandés, sans restriction. Il n'existe aucune distinction d'âge entre les participants, toutes les équipes étant soumises aux mêmes standards de performance et de sécurité.

Les standards appliqués à l'équipe, tels que les charges, distances, cibles et exigences techniques, seront précisés dans la description de chaque épreuve. Aucun changement de coéquipier n'est autorisé une fois la compétition débutée, sauf décision exceptionnelle de l'organisation.

H/F	H/H	F/F
RX	RX	RX
Scaled	Scaled	Scaled

3 DIVISIONS & FORMAT DE COMPÉTITION

3.5 Arbitrage

Pouvoirs des juges & décision immédiate

Sur le terrain, le juge dispose du pouvoir de décision immédiate pour toute question de sécurité, d'infraction ou de gestion d'épreuve. Les décisions prises par un juge sur place sont exécutoires et doivent être appliquées sans délai par les compétiteurs et le staff. Pour des raisons de sécurité, ces décisions ne sont pas contestables sur le moment.

Procédure de réclamation (sur place)

Toute réclamation relative à une décision de juge doit être déposée par écrit au bureau d'organisation dans les 30 minutes suivant la publication officielle des résultats de la manche concernée. Le dépôt doit préciser : nom du compétiteur, épreuve/manche, heure, description des faits contestés et, si disponible, les preuves (vidéo, noms de témoins). Le formulaire de réclamation officiel est disponible au bureau d'organisation. Le dépôt d'une réclamation n'a pas d'effet suspensif sur l'application immédiate de la décision prise sur place.

4 STANDARDS DE COMPÉTITION

4.1 Principe général des standards

Les Breachpoint Games proposent deux divisions de compétition : RX et Scaled. Ces divisions partagent les mêmes formats d'épreuves, la même structure générale et les mêmes types de mouvements, qu'ils soient physiques ou liés au tir. Les mouvements sélectionnés sont volontairement peu techniques et accessibles à tous les participants, afin de privilégier l'intensité, l'engagement, la coordination en équipe et la capacité à enchaîner les efforts, plutôt que la maîtrise de gestes complexes.

4.2 Différence entre les divisions RX et Scaled

La distinction entre les divisions RX et Scaled repose uniquement sur le niveau d'exigence appliqué à certains paramètres des épreuves.

La division RX correspond au niveau de difficulté le plus élevé et s'adresse à des équipes capables de soutenir des charges plus lourdes, des volumes plus importants et des contraintes tactiques plus exigeantes.

La division Scaled propose une adaptation de ces standards afin de permettre une participation plus large, tout en conservant l'esprit, la structure et l'intention initiale des épreuves.

4 STANDARDS DE COMPÉTITION

4.3 Paramètres pouvant varier selon la division

Selon l'épreuve, les différences entre RX et Scaled peuvent concerner un ou plusieurs des éléments suivants :

- les charges utilisées
- les distances de déplacement
- les hauteurs ou profondeurs de mouvement
- le volume de répétitions
- les temps impartis
- les paramètres liés au tir, tels que le nombre de cibles, la distance de tir, l'ordre de tir ou les positions imposées

Les règles de sécurité, les principes de manipulation des répliques et les standards fondamentaux d'exécution sont strictement identiques pour toutes les divisions.

4.4 Communication des standards

Les standards précis applicables à chaque division sont définis dans la description de chaque épreuve. Ils sont communiqués aux athlètes via les supports officiels de l'organisation, notamment les fiches WOD, les briefings athlètes et les contenus pédagogiques publiés sur les plateformes officielles des Breachpoint Games.

Ces standards font foi pour la validation des répétitions et l'attribution du score.

4 STANDARDS DE COMPÉTITION

4.5. Responsabilité des équipes

Les équipes doivent s'assurer, avant leur inscription, que les deux athlètes sont en capacité de réaliser l'ensemble des mouvements et des séquences demandées dans la division choisie. Aucune adaptation individuelle ne sera accordée pendant la compétition. Le choix de la division engage l'équipe pour l'ensemble de la compétition.

4.6. Validation des standards et rôle des juges

Les juges sont seuls habilités à valider l'exécution des standards et les répétitions. Leurs décisions s'appuient sur le présent règlement, les standards communiqués pour chaque épreuve et les consignes transmises lors des briefings officiels. En cas de doute ou de litige, la décision du Head Judge prévaut et est définitive.

4.7 Exemple illustratif RX / Scaled

Un tableau comparatif et un exemple de WOD RX et Scaled sont fournis à titre pédagogique afin d'illustrer les différences de standards entre les divisions.

Ces exemples n'ont pas de valeur contractuelle et ne se substituent pas aux standards officiels définis pour chaque épreuve.

5 STANDARDS D'EXÉCUTION

5.1 Standards des mouvements

Les Breachpoint Games appliquent des standards précis pour l'ensemble des mouvements réalisés en compétition. Ces standards définissent les critères de validation des répétitions et ont pour objectif de garantir l'équité sportive, la sécurité des athlètes et l'uniformité du jugement sur l'ensemble de l'événement.

Les standards officiels des mouvements ne sont pas détaillés dans le présent rulebook. Ils sont présentés et expliqués via les supports de communication officiels des Breachpoint Games, notamment à travers des vidéos publiées sur la chaîne YouTube et le compte Instagram de l'événement. ([Lien](#))

Les standards peuvent varier selon la division (RX ou Scaled), le type de mouvement, les charges imposées ou le format de l'épreuve. Il appartient à chaque équipe de prendre connaissance des standards applicables à sa catégorie et à chaque épreuve avant le début de la compétition.

Des rappels ou précisions sur les standards pourront être communiqués avant ou pendant l'événement, notamment lors des briefings officiels. Toute information diffusée par l'organisation via ses canaux officiels fait foi.

L'application et la validation des standards sont assurées par les juges officiels, conformément aux règles définies dans la section dédiée du présent règlement.

5 STANDARDS D'EXÉCUTION

5.2 Standards de tir

Lors des phases de tir, toute réplique chargée doit impérativement être dirigée vers les cibles prévues à cet effet. Toute orientation de la réplique en dehors de la zone de tir ou vers une direction non autorisée, même sans déclenchement du tir, pourra entraîner une pénalité.

Les standards de tir incluent notamment la position de l'athlète, le respect des zones délimitées, la séquence de tir imposée et la validation des impacts sur les cibles. Tout tir effectué hors cible, hors zone autorisée ou en dehors de la séquence définie pourra être considéré comme non valide ou sanctionné.

Les manipulations de la réplique doivent respecter les standards établis pour chaque épreuve. Toute action jugée dangereuse, non conforme ou susceptible de compromettre la sécurité ou l'équité sportive pourra entraîner une pénalité immédiate, indépendamment du résultat sportif.

Lors des séquences de tir, la réplique chargée doit en permanence être orientée vers les cibles ou la zone de tir autorisée.

L'ordre de tir imposé doit être strictement respecté. Aucune manipulation de la réplique (changement de position, déplacement, transition) n'est autorisée en dehors des consignes définies pour l'épreuve.

5 STANDARDS D'EXÉCUTION

5.3 VTAC Barricade

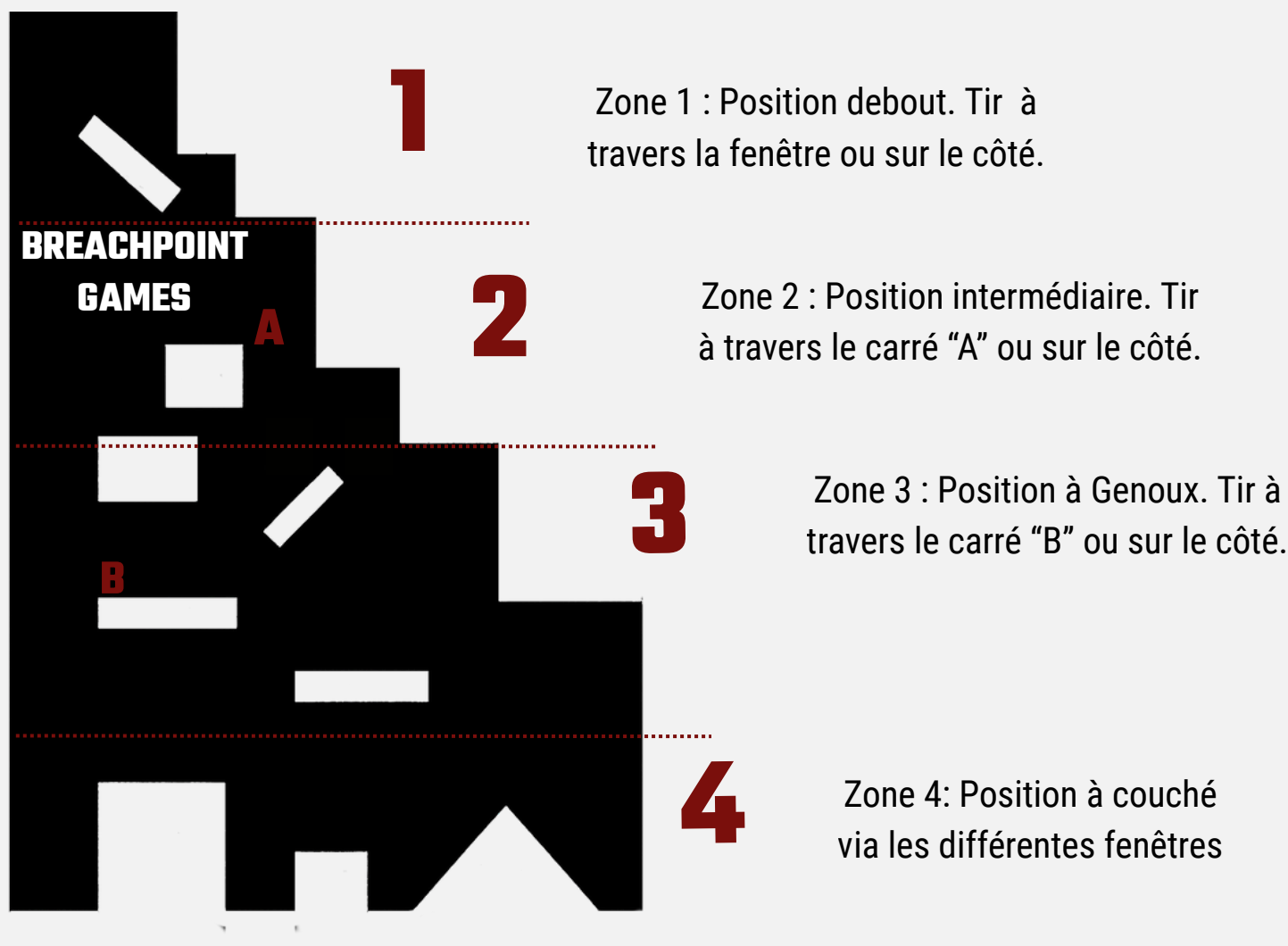
Un VTAC (Vertical Tactical Obstacle Course) est une structure d'entraînement tactique composée de panneaux ajourés et d'ouvertures positionnées à différentes hauteurs. Il permet de reproduire des situations nécessitant mobilité, stabilité, coordination et maîtrise du tir dans un environnement contraint.

Lors des WODs des Breachpoint Games, le VTAC impose des règles précises. Les athlètes devront effectuer les tirs depuis des zones définies, adopter des positions spécifiques (debout, à genoux, couché ou autres positions imposées) et respecter un ordre de tir déterminé. Chaque ouverture ou zone correspond à une séquence précise qui devra être suivie sans modification.

Le non-respect des zones, des positions ou de l'ordre de tir pourra entraîner des répétitions non valides ou des pénalités, conformément aux règles de scoring et de sécurité.

5 STANDARDS D'EXÉCUTION

Les zones de tirs



Tous les tirs doivent être réalisés derrière la barricade sauf contre indication

6 JUGES & ARBITRAGE

6.1 Rôle et autorité des juges

Les Breachpoint Games sont encadrés par des juges officiels désignés par l'organisation. Leur rôle est d'assurer le respect du règlement, l'application des standards de mouvements et de tir, ainsi que l'équité sportive sur l'ensemble de la compétition.

Chaque équipe est placée sous l'autorité d'un juge pendant les épreuves. Le juge est responsable de la validation des répétitions, du contrôle des standards, de l'application des pénalités et du bon déroulement des transitions, notamment lors des passages en SAS et des phases de tir.

Les juges sont briefés en amont de l'événement afin d'assurer une application uniforme des standards et des règles sur l'ensemble de la compétition.

Les pénalités sont annoncées à voix haute par le juge en temps réel afin d'informer immédiatement les athlètes. Le juge peut également émettre un avertissement verbal en cas de non-respect mineur avant l'application d'une pénalité.

Le juge est autorisé à donner uniquement des consignes liées à la sécurité ou au bon déroulement de l'épreuve. Toute forme d'aide stratégique, de coaching ou d'indication de performance est strictement interdite.

6 JUGES & ARBITRAGE

6.2 Head Judge

Le juge peut interrompre une épreuve à tout moment en cas de situation dangereuse, d'infraction grave ou de non-respect manifeste du règlement. La sécurité prime systématiquement sur la performance et le scoring.

Les athlètes sont tenus de coopérer pleinement avec les juges. Tout comportement irrespectueux, toute contestation excessive ou tentative d'influence pourra entraîner une pénalité, une disqualification ou une exclusion.

Un Head Judge supervise l'ensemble du corps arbitral. Il est seul habilité à trancher les litiges, à valider ou modifier une décision et à statuer sur les situations exceptionnelles. Les décisions du Head Judge sont définitives et sans appel.

6 JUGES & ARBITRAGE

6.3 Réclamations et contestations

Toute réclamation ou contestation concernant une épreuve, une répétition ou un jugement doit être formulée immédiatement après l'action concernée et avant la fin de l'épreuve.

Les réclamations sont adressées directement au juge présent sur le terrain. Le juge peut :

- clarifier la règle ou le standard applicable,
- confirmer ou infirmer la validation d'une répétition,
- solliciter l'avis du Head Judge si la situation le nécessite.

Les décisions rendues par le juge, après consultation éventuelle du Head Judge, sont définitives et sans appel. Aucun ajustement ne sera effectué une fois l'épreuve terminée, sauf en cas d'erreur manifeste constatée par le Head Judge ou le staff officiel.

Aucune réclamation liée à un manque de connaissance des standards, à une interprétation personnelle ou à un choix stratégique de l'athlète ne pourra être acceptée.

Tout comportement irrespectueux, menaçant ou perturbateur envers le juge ou le personnel affecté à l'épreuve entraînera une pénalité immédiate, pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition.

7 SCORING & PÉNALITÉS

7.1 Principe général de scoring

Le scoring des Breachpoint Games repose sur un système de classement par épreuve. Pour chaque épreuve, les équipes sont classées de la première à la dernière place. La première place reçoit un point, la deuxième deux points, et ainsi de suite. L'équipe ayant le total de points le plus faible à l'issue de l'ensemble des épreuves est déclarée vainqueur de sa division.

Toutes les équipes apparaissent dans le même leaderboard global, sans distinction de genre. La seule distinction appliquée concerne la catégorie choisie par l'équipe, soit RX ou Scaled. Cette présentation permet de suivre l'évolution de toutes les équipes en temps réel tout en conservant la distinction des standards de performance propres à chaque division. Le leaderboard officiel publié par l'organisation fait foi pour le classement final.

7 SCORING & PÉNALITÉS

7.2 Types de scoring

Le mode de scoring dépend de la nature de chaque épreuve. Il peut reposer sur le temps, le plus rapide remportant la meilleure position, sur le nombre de répétitions valides réalisées dans un temps imparti, ou sur un score combiné prenant en compte à la fois la performance physique et la précision au tir. Certaines épreuves peuvent également adopter un format éliminatoire ou par heats, en fonction du déroulement de la compétition.

Les modalités exactes de calcul des scores et de validation des performances sont précisées dans la description spécifique de chaque épreuve.

7 SCORING & PÉNALITÉS

7.3 Pénalités

Des pénalités peuvent être appliquées en cas de répétitions non valides, de non-respect des standards de mouvement, d'erreurs de procédure telles que le non-respect des zones, des transitions ou du SAS, ou en cas d'infraction aux règles de sécurité.

Parmi les exemples de pénalités figurent le fait de ne pas respecter un standard de mouvement, de laisser tomber un sandbag hors de la zone définie, de sortir d'une zone délimitée lors d'une épreuve, de tirer en dehors de la cible, ou de ne pas respecter les consignes de transition entre zones. Les pénalités exactes sont précisées dans chaque fiche WOD

Ces pénalités peuvent se traduire par un ajout de temps, le retrait de répétitions, un classement dégradé sur l'épreuve, ou une disqualification sur l'épreuve ou sur l'ensemble de la compétition, selon la gravité de l'infraction. Une distinction est faite entre les infractions légères, qui entraînent un ajustement du score, et les infractions graves, en particulier celles liées à la sécurité, qui peuvent entraîner une disqualification immédiate.

Toute infraction mettant en danger un participant, un membre du staff ou un spectateur prime sur le scoring et peut entraîner une exclusion immédiate de la compétition. Les décisions relatives aux pénalités sont prises par le Head Judge et le staff officiel, et leur verdict est définitif.

8 RÈGLES DE SÉCURITÉ

8.1 Alcool, drogues et vigilance

La sécurité des participants, du staff et du public repose sur l'état de vigilance et de discernement de chacun. Toute participation aux Breachpoint Games exige une capacité physique et mentale complète.

Interdiction des substances altérant la vigilance

La consommation ou la présence sous l'influence d'alcool, de drogues ou de toute substance altérant la vigilance, les réflexes ou le jugement est strictement interdite pour les participants pendant toute la durée de l'événement.

Cette interdiction s'applique notamment, sans que cette liste soit exhaustive, à :

- l'alcool,
- les drogues illicites,
- les substances psychotropes,
- les médicaments ou traitements susceptibles d'altérer la vigilance, la coordination ou la capacité de prise de décision, sauf prescription médicale déclarée à l'organisation.

Contrôles et constatation

L'organisation se réserve le droit de refuser l'accès à la compétition ou d'exclure immédiatement tout participant présentant un comportement, une attitude ou des signes laissant supposer une altération de ses capacités physiques ou mentales. Tout contrôle ou constatation pourra être effectué par le staff ou le Head Judge, sans obligation de justification détaillée auprès du participant concerné.

8 RÈGLES DE SÉCURITÉ

8.1 Alcool, drogues et vigilance

Conséquences et sanctions

Tout participant reconnu sous l'influence d'une substance interdite se verra immédiatement :

- exclu de l'épreuve en cours,
- disqualifié de l'ensemble de la compétition,
- sans possibilité de remboursement.

En cas de comportement mettant en danger autrui, l'organisation se réserve le droit de faire appel aux autorités compétentes.

Responsabilité individuelle

Chaque participant est seul responsable de son état physique et mental. Il lui appartient de signaler spontanément tout traitement médical ou état susceptible d'affecter sa capacité à participer en toute sécurité.

8 RÈGLES DE SÉCURITÉ

8.2 Matériel de tir & répliques

Règles de sécurité – Matériel et répliques

La manipulation et l'utilisation des répliques d'airsoft et du matériel associé constituent un élément central des Breachpoint Games. À ce titre, des règles strictes sont mises en place afin de garantir la sécurité de l'ensemble des participants, du staff et des spectateurs.

Responsabilité du matériel

Chaque participant est entièrement responsable du matériel qu'il utilise, qu'il s'agisse de matériel personnel ou de matériel loué sur place. Cette responsabilité couvre le transport, le stockage, la manipulation et l'utilisation du matériel pendant toute la durée de l'événement.

Tout matériel doit être conforme aux exigences définies par l'organisation. L'utilisation d'un matériel non conforme ou jugé dangereux pourra entraîner son retrait immédiat et, le cas échéant, l'exclusion du participant.

Conformité et puissance des répliques

Seules les répliques d'airsoft conformes à la réglementation en vigueur sont autorisées. La puissance maximale autorisée est fixée à 2 joules. Des contrôles chrony pourront être effectués à tout moment, avant, pendant ou après les épreuves.

Toute réplique dépassant la puissance autorisée sera interdite d'utilisation, sans possibilité de contestation.

8 RÈGLES DE SÉCURITÉ

8.2 Matériel de tir & répliques

Interdiction de modification sur site

Aucune modification technique n'est autorisée sur le site de la compétition. Cela inclut notamment les réglages de Hop-Up, le changement de ressort, le démontage partiel ou complet de la réplique, ainsi que toute intervention susceptible de modifier son fonctionnement ou sa puissance.

Toute infraction à cette règle pourra entraîner une disqualification immédiate.

Transport et stockage

En dehors des zones de tir, les répliques doivent impérativement être :

- déchargées,
- équipées d'un barrel sock,
- avec le chargeur retiré,
- placées sur le mode SAFE.

Les répliques doivent être transportées dans une sacoche ou une mallette fermée et ne jamais être visibles en dehors des zones autorisées. Les zones de stockage sont strictement définies par l'organisation et accessibles uniquement aux personnes autorisées.

8 RÈGLES DE SÉCURITÉ

8.3 Utilisation en zone de tir

Les répliques ne peuvent être manipulées et utilisées que dans les zones de tir désignées et validées par l'organisation. Le port de lunettes de protection homologuées est obligatoire dans ces zones, sans exception.

Toute manipulation en dehors des zones autorisées ou sans validation du staff est strictement interdite.

Le staff de sécurité et les juges sont habilités à contrôler le matériel à tout moment et à imposer toute mesure jugée nécessaire pour garantir la sécurité. Leurs décisions sont immédiates et sans appel.

Tout refus de se soumettre à un contrôle ou toute attitude jugée dangereuse pourra entraîner une exclusion immédiate de la compétition.

8 RÈGLES DE SÉCURITÉ

8.4 Incidents de tir

Tout tir non prévu est considéré comme un incident de sécurité. L'athlète doit immédiatement cesser l'action, orienter la réplique vers une direction sûre et suivre les consignes du staff.

Le personnel de sécurité peut interrompre l'épreuve, sécuriser la réplique et appliquer une pénalité, une disqualification ou une exclusion immédiate. Tout incident de tir prime sur le scoring.

9 MATÉRIELS

9.1 Tenue et vêtements

Tenue et vêtements obligatoires

Pour assurer sécurité, confort et performance pendant l'ensemble des épreuves des Breachpoint Games, chaque participant doit se présenter avec une tenue appropriée.

La tenue doit permettre une grande liberté de mouvement, offrir une protection minimale et être adaptée aux différentes activités de l'événement, incluant à la fois des phases physiques (WOD) et des phases de tir.

Les éléments de tenue recommandés ou obligatoires incluent :

- Haut : T-shirt ou top sportif couvrant suffisamment le torse pour le confort et la sécurité. Les hauts longs ou manches courtes sont autorisés selon la préférence et la météo.
- Bas : Pantalon d'intervention, pantalon tactique ou short sportif adapté. Le bas doit permettre les déplacements rapides, les sauts et les phases de tir.
- Chaussures : Chaussures de sport type CrossFit, trail ou intervention. Les chaussures doivent offrir adhérence, stabilité et protection lors des déplacements sur différents terrains.
- Accessoires : Casquette, bandeau ou gants peuvent être portés pour le confort, la protection ou la performance. Ils doivent rester sécurisés et ne pas gêner la manipulation des répliques ou l'exécution des mouvements.
- Protection solaire et météo : Selon les conditions, des lunettes de soleil ou un couvre-chef supplémentaire peuvent être utilisés, sans interférer avec les lunettes de protection obligatoires pendant les phases de tir.

9 MATÉRIELS

9.2 Équipement tactique

Équipement tactique obligatoire

- lesté : Chaque participant doit porter un porte-plaque lesté de 4 kg, hommes et femmes. La configuration du porte-plaque (pochettes, ajustements, type de gilet) peut être libre, tant que le poids total atteint 4 kg. Le poids est volontairement identique afin de préserver l'équité, l'esprit tactique et la standardisation des charges.
- Équipements supplémentaires selon l'édition : Dans certaines éditions, l'organisation pourra demander le port obligatoire :
 - d'une ceinture type ceinturon,
 - d'un holster pour PA,
 - d'une sangle pour la réplique principale.
 - Lunette de protection norme EN166B

Ces éléments tactiques sont utilisés pour standardiser les charges et la gestion des équipements durant les épreuves, tout en garantissant sécurité et mobilité.

Points importants :

- Aucun vêtement, accessoire ou élément de tenue ne doit présenter de risque pour soi-même ou pour les autres participants (ex. objets tranchants, décorations pointues).
- Les tenues portant des messages ou logos contraires à l'esprit de l'événement ou jugés offensants peuvent être refusés par l'organisation.
- Chaque participant doit arriver avec sa tenue complète, prête à l'emploi. Aucune modification sur site n'est autorisée en dehors de ce qui est nécessaire pour le confort et la sécurité.

9 MATÉRIELS

9.3 Matériel de tir & location

Équipement de tir obligatoire

Pour toutes les phases de tir des Breachpoint Games, chaque participant doit disposer du matériel suivant. Le respect de ces exigences est obligatoire, que le matériel soit personnel ou loué via l'organisation.

Matériel requis :

- Réplique principale : conforme à la réglementation, puissance maximale 2 joules. Les modifications techniques sur site (Hop-Up, ressort, démontage) sont interdites.
- Chargeurs : tous les chargeurs doivent être vides et séparés lors des déplacements en dehors des zones de tir.
- Barrel sock / cache canon : obligatoire sur toutes les répliques lorsqu'elles ne sont pas utilisées dans les zones de tir.
- Sacoche ou mallette de transport : pour le transport sécurisé des répliques, afin qu'elles restent invisibles et sécurisées en dehors des zones de tir.
- Lunettes de protection homologuées EN166 (minimum) : obligatoires dans toutes les zones de tir et lors de l'utilisation de répliques.

9 MATÉRIELS

9.3 Matériel de tir & location

Location du matériel :

Les participants ont la possibilité de louer le matériel lors de l'inscription, y compris répliques, chargeurs et protections. La location n'exonère pas le participant de la responsabilité de son utilisation correcte et sécurisée, ni de la connaissance des standards et règles de sécurité. Les modalités de location de matériel sont précisées lors de l'inscription et soumises à disponibilité.

Points importants :

- Chaque réplique reste sous la responsabilité individuelle de son utilisateur.
- Toute manipulation non conforme, tir hors zone ou non-respect des procédures SAS pourra entraîner des pénalités immédiates.
- La puissance des répliques et la sécurité du matériel pourront être vérifiées à tout moment par le staff officiel.
- L'organisation se réserve le droit de refuser un équipement jugé dangereux, inadapté ou non conforme à l'esprit de la compétition.